



SERCA
INSTITUTO
DE ALTOS ESTUDIOS
ESPECIALIZADOS

CURSO ONLINE EN GAMIFICACIÓN EN EL AULA: DISEÑO Y EVALUACIÓN DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE



FORMACIÓN PERMANENTE



WWW.INSTITUTOSERCA.COM



Acerca de **Instituto Serca**

Instituto Serca es un centro especializado en Formación de Postgrado: Másteres, Dobles Títulos de Máster, Especialistas y Expertos Universitarios, así como Cursos Homologados por Universidades. Se caracteriza por no centrarse en la formación de expedientes, sino de personas, cuyo aprendizaje dará sentido a su experiencia.

Los Másteres, Especialistas, Expertos Universitarios y Cursos que impartimos desde Instituto SERCA, cuentan con todas las garantías y exigencias de calidad, lo que hace posible que la titulación obtenida por nuestros alumnos/as sean Títulos expedidos por prestigiosas universidades.



Metodología de Estudio

- ✓ **Campus Virtual Avanzado:** Experiencia de estudio individualizada, intuitiva e interactiva.
- ✓ **Tutorización Permanente:** Nuestro equipo docente estará a disposición del alumnado desde su matriculación hasta la finalización de todo el proceso formativo.
- ✓ **Clases en vídeo y en audio:** Cada programa formativo dispone de clases en vídeo y audios específicos por materia, para reforzar el contenido teórico.
- ✓ **Metodología E-Learning:** Modalidad 100% online adaptada a las necesidades del alumnado.
- ✓ **Evaluación:** Planteamiento de casos y actividades dirigidas a la valoración competencial del programa formativo.
- ✓ **Profesorado Especializado:** Contamos con un claustro de profesores especializado que realizará un seguimiento personalizado del aprendizaje.
- ✓ **Biblioteca Digital:** A través de nuestra innovadora plataforma digital, el alumnado podrá acceder a un amplio catálogo de libros, revistas, obras de investigación y tesis doctorales.
- ✓ **Descarga automática de certificados y actualización de notas permanente.**
- ✓ **Notificaciones en tiempo real sobre el estado y evolución del estudio.**





Campus **Virtual**

- ✓ Clases en vídeo de cada materia
- ✓ Tutorías de seguimiento en directo mensuales
- ✓ Herramientas de interacción y seguimiento: tutorización permanente, foro, emails, etc.
- ✓ Consulta directa del expediente académico
- ✓ Descarga de certificados
- ✓ ¡Y mucho más!...

Presentación del Programa

Especialízate con el Curso de Gamificación en el Aula: Diseño y Evaluación de Experiencias de Aprendizaje de Instituto Serca, una formación dirigida a profesionales de la educación que desean transformar sus prácticas docentes incorporando estrategias de juego con rigor pedagógico y sentido crítico.

A lo largo del temario abordarás desde los fundamentos teóricos y las bases psicopedagógicas de la motivación hasta el diseño instruccional de experiencias gamificadas alineadas con el currículo. Profundizarás en mecánicas, dinámicas y componentes de juego, modelos de referencia como Octalysis o el Gamification Model Canvas, técnicas de storytelling educativo y herramientas tecnológicas como Classcraft, Kahoot! o Genially, entre otras.

Además, aprenderás a evaluar el impacto de tus propuestas, a desarrollar un proyecto gamificado integral desde el prototipo hasta el aula y a aplicar criterios éticos e inclusivos en cada diseño. Esta formación online te permitirá actualizar tu perfil profesional con competencias innovadoras, altamente demandadas en todos los niveles y contextos educativos.



Duración: 150 horas



Créditos: 6Créditos ECTS



Metodología: Online



Matriculación: Permanente

Programa Académico

- ✓ Fundamentar teóricamente la gamificación educativa, diferenciando sus enfoques y delimitaciones conceptuales.
- ✓ Analizar las bases psicopedagógicas de la motivación, identificando factores que condicionan el compromiso del alumnado.
- ✓ Clasificar mecánicas, dinámicas y componentes del diseño gamificado, distinguiendo sus funciones pedagógicas.
- ✓ Aplicar modelos y marcos de referencia, seleccionando el más adecuado según el contexto educativo.
- ✓ Diseñar experiencias gamificadas alineadas con el currículo, integrando narrativa y diseño instruccional coherente.
- ✓ Utilizar herramientas tecnológicas y analógicas, implementando gamificación en diferentes etapas educativas.
- ✓ Elaborar instrumentos de evaluación del aprendizaje, analizando el impacto de las experiencias gamificadas.
- ✓ Desarrollar un proyecto gamificado integral, incorporando criterios éticos, inclusivos y de mejora continua.



1: FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y CONCEPTUALES DE LA GAMIFICACIÓN EN CONTEXTOS EDUCATIVOS

- 1.1. Origen y evolución histórica del concepto de gamificación
- 1.2. Delimitación conceptual: gamificación, aprendizaje basado en juegos y juego serio
- 1.3. Marcos teóricos de referencia para la comprensión del juego como fenómeno humano
- 1.4. Principios pedagógicos que sustentan la gamificación en el aula
- 1.5. Estado actual de la investigación sobre gamificación educativa
- 1.6. Mitos, creencias erróneas y malentendidos frecuentes sobre la gamificación

2: BASES PSICOPEDAGÓGICAS DE LA MOTIVACIÓN Y EL COMPROMISO EN ENTORNOS GAMIFICADOS

- 2.1. Teorías de la motivación aplicadas al diseño gamificado
- 2.2. Procesos cognitivos implicados en la experiencia gamificada
- 2.3. Dimensión emocional y afectiva del aprendizaje a través de la gamificación
- 2.4. Compromiso (engagement) del alumnado: dimensiones cognitiva, emocional y conductual
- 2.5. Factores psicosociales que condicionan la eficacia de la gamificación
- 2.6. Riesgos asociados a la gamificación: desmotivación, manipulación y adicción



3: ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL DISEÑO GAMIFICADO: MECÁNICAS, DINÁMICAS Y COMPONENTES

- 3.1. Taxonomía general de los elementos de gamificación: el marco MDA y sus extensiones
- 3.2. Mecánicas de juego esenciales para la gamificación del aprendizaje
- 3.3. Dinámicas de juego y su relación con los objetivos de aprendizaje
- 3.4. Componentes tangibles e intangibles de un sistema gamificado en el aula
- 3.5. Relación jerárquica entre mecánicas, dinámicas y componentes: diseño coherente e integrado
- 3.6. Selección estratégica de elementos según las competencias a desarrollar

4: MODELOS Y MARCOS DE REFERENCIA PARA EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS GAMIFICADAS EN EDUCACIÓN

- 4.1. El modelo Octalysis de Yu-Kai Chou aplicado al diseño educativo
- 4.2. El marco Gamification Model Canvas para la planificación de proyectos educativos
- 4.3. El modelo de diseño de Werbach y Hunter: elementos, pasos y principios
- 4.4. El marco RAMP de Marczewski: relatedness, autonomy, mastery y purpose
- 4.5. Otros marcos emergentes y su aportación al diseño gamificado educativo
- 4.6. Criterios para la selección del modelo más adecuado según el contexto educativo



5: NARRATIVA, STORYTELLING Y DISEÑO DE MUNDOS DE JUEGO COMO ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

- 5.1. El papel de la narrativa en la gamificación educativa
- 5.2. Construcción de mundos ficticios coherentes vinculados al currículo
- 5.3. Técnicas de storytelling para la dinamización de sesiones gamificadas
- 5.4. Herramientas digitales y analógicas para la creación de narrativas interactivas
- 5.5. Ejemplos de narrativas gamificadas exitosas en diferentes etapas educativas

6: DISEÑO INSTRUCCIONAL DE EXPERIENCIAS GAMIFICADAS ALINEADAS CON LOS OBJETIVOS CURRICULARES

- 6.1. Integración de la gamificación en la planificación didáctica formal
- 6.2. Proceso de diseño instruccional gamificado paso a paso
- 6.3. Diseño de sistemas de progresión y retroalimentación significativa
- 6.4. Personalización y diferenciación: adaptación del diseño a la diversidad del alumnado
- 6.5. Diseño de reglas claras, equilibrio del sistema y prevención de trampas
- 6.6. Documentación del diseño: guía didáctica gamificada y manual de reglas para el aula



7: HERRAMIENTAS Y PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA

- 7.1. Panorama general de herramientas digitales para la gamificación en el aula
- 7.2. Plataformas integrales de gamificación orientadas a la gestión del aula
- 7.3. Herramientas de creación de cuestionarios y actividades interactivas gamificadas
- 7.4. Herramientas para el diseño de escape rooms educativos y aventuras digitales
- 7.5. Sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) con funcionalidades de gamificación
- 7.6. Herramientas analógicas y de bajo coste para gamificar sin tecnología
- 7.7. Consideraciones sobre privacidad, protección de datos y accesibilidad digital

8: ESTRATEGIAS Y FORMATOS DE GAMIFICACIÓN APLICADOS A DIFERENTES CONTEXTOS Y ETAPAS EDUCATIVAS

- 8.1. Gamificación en Educación Infantil y Primaria: características y adaptaciones
- 8.2. Gamificación en Educación Secundaria y Bachillerato: motivación y engagement adolescente
- 8.3. Gamificación en Formación Profesional y educación de adultos
- 8.4. Gamificación en Educación Superior y entornos universitarios
- 8.5. Formatos específicos de gamificación aplicada al aula
- 8.6. Gamificación en entornos híbridos y de aprendizaje a distancia



9: EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE Y MEDICIÓN DEL IMPACTO DE LAS EXPERIENCIAS GAMIFICADAS

- 9.1. Evaluación formativa y sumativa en contextos de gamificación educativa
- 9.2. Instrumentos y técnicas para evaluar el aprendizaje en entornos gamificados
- 9.3. Medición del impacto motivacional y del compromiso del alumnado
- 9.4. Learning analytics aplicado a la gamificación: recogida y análisis de datos
- 9.5. Evaluación de la experiencia gamificada por parte del alumnado: percepción y satisfacción
- 9.6. Ciclo de mejora continua: análisis de resultados y rediseño de la experiencia

10: DISEÑO Y DESARROLLO DE UN PROYECTO GAMIFICADO INTEGRAL: DEL PROTOTIPO A LA IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA

- 10.1. Definición del proyecto gamificado: delimitación del contexto, destinatarios y objetivos
- 10.2. Fase de ideación y prototipado del sistema gamificado
- 10.3. Planificación detallada de la implementación en el aula
- 10.4. Pilotaje, testeo y ajustes previos a la implementación definitiva
- 10.5. Implementación guiada: dinamización, seguimiento y gestión de incidencias
- 10.6. Evaluación final del proyecto y elaboración del informe de resultados
- 10.7. Presentación, difusión y transferibilidad del proyecto gamificado a otros contextos



11: CONSIDERACIONES ÉTICAS, INCLUSIVAS Y CRÍTICAS EN LA APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA

- 11.1. Dimensión ética de la gamificación: límites entre motivación y manipulación
- 11.2. Gamificación inclusiva: diseño para la diversidad y la equidad
- 11.3. Efectos adversos potenciales de la gamificación y estrategias de prevención
- 11.4. Perspectiva crítica sobre la gamificación: aportaciones, limitaciones y controversias
- 11.5. Uso responsable de datos del alumnado generados por plataformas gamificadas
- 11.6. Construcción de una práctica gamificadora reflexiva, ética y fundamentada



Titulación y Certificaciones



El alumno/a recibirá un **Certificado universitario** emitido por la **Universidad EUNEIZ**.



Descarga de certificados expedidos por Instituto Serca desde la Secretaría Virtual de nuestro Campus.



Proceso de **Matriculación**



Formalización de la matrícula:

- Completar y enviar el formulario de matriculación. Tras recibirlo, automáticamente le enviaremos sus claves de acceso a pagos/facturas.
- Una vez abonado el importe completo del Programa Formativo, el alumno/a recibirá los accesos al Campus Virtual y podrá iniciar su estudio.

Matricúlate

Más información





Métodos y facilidad de Pagos

- ✓ **Facilidad de pago:** Opciones de pago fraccionado sin intereses.
- ✓ **Seguridad:** Plataforma de pago online segura y encriptada.
- ✓ **Flexibilidad:** Varias opciones de pago como tarjeta de crédito, débito, transferencia bancaria y PayPal.
- ✓ **Descuentos:** Ofrecemos descuentos directos aplicados automáticamente al realizar la matrícula en nuestra web.
- ✓ **Simplicidad:** Proceso de pago simple e intuitivo en pocos pasos.
- ✓ **Facturación:** Descarga de facturas en el área de pagos.

¿Por qué elegir **Instituto Serca**?



Calidad en la enseñanza

Miles de alumnos/as de todo el mundo avalan nuestra **calidad** y nuestros **sistemas de enseñanza**, haciendo con Instituto Serca su especialización profesional.



Contenidos actualizados

Permanente actualización y mejora de contenidos. Instituto Serca está afiliado a las más prestigiosas instituciones de los ámbitos de **psicología, sanidad y educación**, para estar actualizados en las últimas innovaciones científicas y didácticas.



Profesionales de primer nivel

Nuestros programas formativos están diseñados por **profesionales de primer nivel** con amplia experiencia y siempre orientados al éxito profesional del alumnado.

¿Por qué elegir **Instituto Serca**?



A tu ritmo

Nos adaptamos al **ritmo de aprendizaje** de cada alumno/a. Nuestra metodología permite adaptarnos a las necesidades formativas individuales, garantizando así nuestra atención individualizada.



Tutorización

En Instituto Serca los alumnos/as disponen de un **tutor/a** a su disposición desde el momento de su matriculación, siendo prioritaria la resolución de dudas en el mínimo plazo.



Clases en vídeo


Clases en vídeo por materia para reforzar el contenido teórico. Además dispondrá de manera sistemática de un webinar de resolución de dudas.



¿Necesita más **información**?

 www.institutoserca.com

 info@institutoserca.com

 +34 958 372 363 / 660 880 416

